

Le tableau blanc interactif : un nouvel outil en classe de FLE

María Inés Irigoyen - mariainesirigoyen@hotmail.com

Viviana Graciela Basano - famu05@gmail.com

Centro de Idiomas - Universidad Nacional del Litoral de Santa Fe, Argentine



Synergies Argentine n° 1 - 2012 pp. 61-66

Reçu le 27-12-2011/Accepté le 15-1-2012

Résumé : L'enjeu principal consiste à transformer ou plutôt à adapter ce nouvel outil technologique à des usages cognitifs. Il faut mettre en œuvre l'échafaudage : l'ordinateur peut guider, faire des analyses de réponses, suggérer. Mais l'échafaudage est une disposition anthropologique, humaine, que seul l'enseignant peut apporter. Ce qui constitue pour nous, en tant qu'enseignants, un thème de réflexion, c'est la genèse du processus instrumentalo-cognitif, le rôle qu'y jouent les schèmes antérieurs, comment ils s'adaptent ou disparaissent, et comment de nouveaux apparaissent. Une telle approche anthropocentrée nous garantit qu'aucun facteur déterminant ne nous échappe.

Mots-clés : Tableau blanc interactif, usages cognitifs, échafaudage, approche anthropocentrée.

La Pizarra interactiva: una nueva herramienta en clase de FLE

Resumen: El principal desafío consiste en transformar o mejor en adaptar esta nueva herramienta tecnológica a usos cognoscitivos. Es necesario aplicar el andamiaje: la computadora puede guiar, hacer análisis de respuestas, sugerir. Pero el andamiaje es una disposición antropológica, humana, que solamente el docente puede establecer. Lo que constituye para nosotros, como profesores, un tema de reflexión, es la génesis del proceso instrumental-cognoscitivo, el rol de los conocimientos previos, cómo se adaptan o desaparecen, y cómo otros nuevos aparecen. Tal enfoque antropocéntrico garantiza que ningún factor determinante nos escapa.

Palabras clave: Pizarrón Blanco Interactivo, usos cognoscitivos, andamiaje, enfoque antropocéntrico.

Interactive whiteboard: a new tool in the French classroom

Abstract: The principal challenge is to transform or better adapt this new technological tool to cognitive uses. It is necessary to apply the adequate scaffolding: the computer can lead, make answer analysis, suggest, but the scaffolding is an anthropological human disposition that only the teacher is able to establish. For us, teachers, it is a time of reflexion, it is the genesis of the instrumental-cognitive process, the roll of the previous knowledge, how it adapts or disappears or how the new ones appear. Such anthropocentric approach guarantees that we do not miss any determinant factor.

Keywords: Interactive white table, cognitive uses, shoring, anthropocentric approach.

1-Des défis didactiques

Dans un cadre de rénovation technologique, le Tableau Blanc Interactif a fait son entrée dans les cours de Français Langue Etrangère au Centre de Langues de l'Université nationale du Littoral de Santa Fe. Nous voudrions partager nos expériences de classe avec le TBI et réfléchir ainsi sur les défis d'élaborer une classe interactive, ludique et moins coupée du monde extérieur.

En tant qu'enseignants, on se demande toujours comment faire pour obtenir des apprentissages plus durables, plus profonds et récupérer l'enthousiasme des étudiants pour apprendre. Étant donné qu'ils apprennent plus et mieux quand ils prennent une part active dans l'organisation et la recherche de rapports entre la nouvelle information et celle déjà connue, l'enseignement nous demande de les pousser à la réalisation de différentes activités dans ce but. Les explications du professeur et les exercices individuels ne parviennent pas à compléter le processus de compréhension et l'autonomie dans la construction des connaissances. Dans la plupart de cas, l'autonomie est conquise après des démarches de collaboration entre paires. C'est ainsi qu'un travail partagé s'avère indispensable afin de mener à bien une construction collective.

Apprendre à travailler en groupe de manière collaborative, développe et assure des apprentissages tout en devenant un objectif en soi.

Les processus d'interaction entre paires, la production de travaux de manière conjointe, la résolution de problèmes en assignant des tâches différentes à chacun des membres du groupe et la rencontre pour la résolution finale font partie des stratégies que nous essayons de favoriser dans le but de promouvoir de meilleurs apprentissages. L'organisation des apprenants en groupes de travail favorise des attitudes d'aide et de responsabilité partagée, s'opposant aux pratiques traditionnelles qui considéraient l'étudiant comme un individu qui apprend selon ses intérêts et ses efforts personnels.

2-Évolution du concept d'innovation éducative

D'après Edith Litwin (2008 : 65) l'innovation éducative se révèle comme toute planification et mise en pratique créée dans le but d'améliorer les actions éducatives et/ou leurs résultats. Création, promotion du changement et amélioration sont des notions associées aux innovations.

Conformément au « Dictionnaire de didactique du français », l'innovation fait référence à un concept, un objet ou une technique perçu comme une nouveauté, et qui a été créé afin de combler un manque ou d'améliorer complètement ou partiellement une situation jugée insatisfaisante. *Ciblant un aspect particulier, l'innovation-produit provoque toutefois une remise en cause de l'existant et engendre la prise en compte de l'ensemble de ses conséquences (Cuq, 2003 :131).*

Quelques institutions et/ou enseignants adoptent des innovations presque comme un style de fonctionnement. D'autres donnent la priorité aux difficultés et ne proposent jamais de changements ou d'améliorations.

Finalement il y a ceux qui étudient les problèmes et les réalités de l'innovation, analysent ses possibilités, conçoivent et adoptent des propositions nouvelles. Ils connaissent les risques que ceci implique, mais ils reconnaissent ce qui est précieux de leurs intentions, les théories ou les critères qui les soutiennent, en proposant des changements et leur évaluation continue. Beaucoup de propositions innovatrices ont trouvé leur source principale dans des développements théoriques faisant référence à l'apprentissage. Les anciens courants behavioristes s'appuyaient sur des pratiques qui renforçaient les bonnes conduites et punissaient l'erreur, en plaçant le centre de l'apprentissage dans la mémoire et la répétition. La psychologie constructiviste, par contre, a mis l'accent dans le processus réfléchi et le rôle de la compréhension dans la connaissance. Plus tard, Bruner dans Lestage (2008-2009 :3) prétend que *la culture (et non la biologie) donne forme à la vie et à l'esprit de l'homme et qu'elle donne une signification à son action en situant l'intentionnalité qui la sous-tend dans un système interprétatif précis*. C'est ainsi que le développement cognitif, l'acquisition du langage et de la culture s'effectuent dans le cadre d'interactions permanentes avec l'entourage, avec autrui et non par le seul déploiement autonome de capacités mentales. Une telle pédagogie fondée sur l'échange mutuel repose sur le présupposé selon lequel tous les esprits humains sont capables de soutenir des croyances et des idées qui, grâce à la discussion et à l'interaction, peuvent évoluer vers un certain cadre de référence partagé. Aujourd'hui, ce sont ces aspects théoriques qui soutiennent l'innovation éducative.

3-De nouveaux dispositifs, de nouveaux défis

Le bon résultat des enseignements est un défi quotidien qui est toujours accompagné de l'élection d'aides pour l'obtenir. Ces aides ou technologies se sont succédé au fil de l'histoire d'après les changements et l'impact du développement technologique: craies, tableaux noirs, affiches, cassettes, vidéos, films, CD, DVD, le web. Quelques technologies, tel que le tableau noir, restent encore aujourd'hui dans les salles de classe par leur utilisation indiscutable en satisfaisant des fonctions diverses.

3.1-Les supports technologiques à travers le temps

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2005 : 420) affirment que l'appropriation d'une langue à travers l'enseignement ne se conçoit guère sans l'utilisation de supports technologiques. Depuis toujours les enseignants se sont appuyés autant que possible dans les possibilités techniques de leur époque. Pendant des siècles l'évolution technologique a été relativement lente et n'a pas posé le besoin de recourir à des compétences techniques très élaborées, toutefois l'accélération de ces dernières décennies contraint l'enseignant à acquérir de nouvelles compétences, parfois très écartées de sa formation initiale. Il ne s'agit pas d'un simple changement de ressource, mais d'une rénovation et d'une adaptation des pratiques et même d'une mise en question de celles-ci ou au moins d'une évolution dans les relations entre l'objet d'enseignement, l'apprenant et l'enseignant.

3.2-Les « aides » dans la classe de Langue étrangère

3.2.1-Le Tableau noir

Il s'agit d'un outil technologique *relativement simple, bon marché et durable* (Cuq-Gruca, 2005 : 421), qui, avec la craie, reste encore employé davantage de nos jours, même, parfois, il représente le seul support disponible pour l'écrit.

L'enseignant doit faire attention à l'utilisation et à l'organisation de la surface du tableau noir, ainsi qu'à la calligraphie.

3.2.2-Le Tableau de Feutre

Cet instrument peu coûteux, sans besoin d'électricité, et largement utilisé dans les écoles de langue maternelle en France pour l'apprentissage de la lecture aux enfants (Cuq, 2005 : 421), a été mis au service des méthodes audio-visuelles. Il s'agissait d'une toile de feutre sur laquelle pouvaient adhérer des figurines de carton coupé avec des adhésifs, permettant la matérialisation des éléments du dialogue et le renouvellement des illustrations à très bas prix.

3.2.3-Le laboratoire de langue

Au début du XXe siècle, la didactique de langues a été largement influencée par la grande révolution technologique avec l'utilisation de l'électricité. L'inventeur du Laboratoire de langues a été Théodore Rosset en 1904, étant le premier à utiliser systématiquement le phonographe dans une salle spéciale (Cuq-Gruca, 2005 : 422).

Aux Etats-Unis et en Europe, à partir des années 30, on a commencé à utiliser les disques de vinyle, mais les véritables laboratoires de langue sont nés au début des années 50 à l'Université de Georgetown, sous l'inspiration de Leon Dostert (Cuq-Gruca, 2005 : 422). Les méthodologies audio-orales et audio-visuelles, dont le support technique était les laboratoires de langue, donnaient une grande importance à l'imitation, à la prononciation et aux exercices structurels, répondant au courant behavioriste, qui régnait à ce moment-là. Cependant, les inconvénients de cette typologie d'exercices, tel que la démotivation, l'écart avec la réalité et la difficulté de transfert des acquis, ont largement contribué à détrôner le laboratoire de langues.

3.2.4-Les salles multimédia : supports de l'image, du son et du texte

La classe « multimédia » doit être développée dans une salle équipée au moins d'un écran, d'amplificateurs pour améliorer l'acoustique et la diffusion du son. La configuration idéale est celle d'une salle multimédia modulable pour le travail individuel et/ou collectif. Associer une multiplicité de supports d'apprentissage relève des processus cognitifs et affectifs liés au fonctionnement du cerveau, donc l'intérêt de la classe dans un espace multimédia est de favoriser une intégration efficace des technologies, permettant l'utilisation complète de toutes les capacités cérébrales.

3.2.5-Tableau Blanc Interactif (TBI)

Il s'agit d'une véritable révolution. Parmi tous ses avantages il faut citer la plus importante : l'amélioration de l'acte pédagogique.

Cet outil présente plusieurs avantages : nombre de pages illimité, possibilité de les sauvegarder, de les masquer, de les déplacer, de les modifier; impression et renvoi des notes par courriel à un étudiant absent, l'accès à Internet et l'accès en réseau au dossier personnel de l'enseignant et aux dossiers créés en classe par les élèves, aux images numériques, clips vidéo, exercices interactifs et animations Power Point.

D'une part, nous pouvons citer l'interaction. Cette interaction n'est pas seulement celle à manipuler l'ordinateur. En pédagogie, l'interaction entre les représentations et les hypothèses des élèves est essentielle, entre eux et avec le tableau, ce qui permet de constater immédiatement l'évolution de la classe. D'autre part, quand on aborde une notion nouvelle en classe, le plus compliqué est de mettre en pratique une situation de découverte efficace, alors le TBI est un outil intéressant permettant de manipuler et de modifier des documents divers. Puisque cette manipulation se fait devant un auditoire, chaque élève peut voir le processus en détail. Quant à la gestion de l'erreur, le tableau interactif rapporte la possibilité d'analyse collective d'une production d'un étudiant, dans une approche coopérative, soutenue sur le conflit sociocognitif constructiviste.

Grâce au TBI, le travail en informatique, individuel jusqu'à présent, devient un travail collectif.

3.3-Notre expérience en classe de langue

Dans une première étape, nous avons présenté aux étudiants du niveau 1(débutant), 3 (élémentaire) et 4 (intermédiaire) des images, des vidéos, des photos et un plan de la ville de Paris, ses quartiers et ses monuments, dans le but de les connaître, les décrire et les placer dans l'espace.

Dans une autre étape, nous avons utilisé le TBI pour présenter un sujet nouveau à la classe de 4^e niveau : la localisation dans l'espace et l'itinéraire, se repérer en ville et la demande du chemin. Le tout en respectant progressivement chaque phase de la construction du savoir : découverte (heuristique), pratique (démonstration), application et évaluation.

4-Conclusion

Le public se renouvelle, la plupart de nos étudiants appartiennent à la génération où l'image multimédia a pris le pas sur le texte écrit. Le tableau interactif permet de mobiliser l'attention de tous et de développer des habiletés méthodologiques.

Il doit sans doute répondre à un besoin pédagogique, il est nécessaire d'investir du temps dans la préparation des cours, de partager les ressources, d'en maîtriser la technologie. L'enjeu principal consiste à transformer ou plutôt à adapter ce nouvel outil technologique à des usages sociocognitifs. D'abord, il faut mettre en œuvre l'étayage : l'ordinateur peut guider, faire des analyses de réponses, suggérer. Mais l'étayage est une disposition anthropologique, humaine, que seul l'enseignant peut apporter. Ce qui constitue pour nous, en tant qu'enseignants, un thème de réflexion, c'est la genèse du processus instrumentalo-cognitif, le rôle qu'y jouent les schèmes antérieurs, comment ils s'adaptent ou disparaissent, et comment de nouveaux apparaissent. Une telle approche anthropocentrée nous garantit qu'aucun facteur déterminant ne nous échappe. En outre, une pédagogie fondée sur l'échange mutuel (Lestage, 2008-2009 : 10) repose sur le présupposé selon lequel tous les esprits humains sont capables de professer des croyances et des idées qui, grâce à la discussion et à l'interaction, peuvent évoluer vers un certain cadre de référence partagé.

Bibliographie et Sitographie

Bourgeois, C. 2008 « *Le tableau blanc interactif, la révolution en classe de langue* » In : « Le français dans le monde » N° 355, Janvier-Février. Paris : Clé International.

Cuq, J.P. 2003. *Dictionnaire de didactique du français. Langue étrangère et seconde*. France : Clé International.

Cuq, J.P., Gruca, I. 2005. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. France: Presses Universitaires de Grenoble.

Gaonac'h, D. 2002. *Théories d'apprentissage et acquisition d'une langue étrangère*. France : Hatier/Didier.

Lestage, M. Philippe (Support de cours) IUFM du Limousin, Jérôme Bruner 2008-2009, http://www.limousin.iufm.fr/formationinitiale/1d/premiere_annee/bruner/BRUNER.pdf

(Consulté le 01/11/11).

Liria, P. *Un TBI ? Pour quoi faire?* <http://philliria.wordpress.com/2009/12/22/un-tbi-pour-quoi-faire/> (Consulté le 01/11/11).

Litwin, E. 2008. *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Buenos Aires: Paidós.

Litwin, E. 1996. *El campo de la didáctica: la búsqueda de una nueva agenda* In *Corrientes didácticas contemporáneas* Buenos Aires: Paidós.